



XBOX 360

KINECT™





**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, lisez les informations importantes de sécurité et de santé contenues dans le manuel de la console Xbox 360®, du capteur KINECT et de tous les autres périphériques concernés. Conservez tous les manuels pour vous y référer ultérieurement. Pour obtenir des guides de remplacement, rendez-vous sur [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) ou appelez le support technique Xbox.

**Pour plus d'informations de sécurité, consultez l'intérieur de la couverture verso.**

## **A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT**

### **I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### **II. Avertissement sur l'épilepsie**

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



## **SOMMAIRE**

CONNEXION AU XBOX LIVE .....	2
INTRODUCTION .....	2
MENU PRINCIPAL .....	2
CONTRÔLES .....	3
FOOTBALL .....	3
FOOTBALL AMÉRICAIN .....	4
GOLF .....	4
BASKETBALL .....	5
BASEBALL .....	6
HOCKEY .....	7
SERVICE CONSOMMATEURS POUR LA FRANCE .....	8
CONTRAT DE LICENCE PRODUIT .....	9
LE JEU EN TOUTE SÉCURITÉ AVEC KINECT .....	11

## **Comment obtenir de l'aide sur KINECT**

**Pour plus d'informations, rendez-vous sur [Xbox.com](http://Xbox.com)**

Pour obtenir plus d'informations sur KINECT (notamment des didacticiels), rendez-vous sur [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).



## Xbox LIVE

Xbox LIVE® est le service de jeux et de loisirs en ligne pour la Xbox 360®. Pour y accéder gratuitement, il vous suffit de connecter votre console à votre ligne Internet haut débit. Vous pourrez ainsi profiter de démos de jeux gratuites et accéder instantanément à des films en HD (vendus séparément). Et grâce à KINECT, un simple geste de la main suffit à contrôler vos films en HD. Passez à un abonnement Xbox LIVE Gold pour jouer en ligne avec vos amis dans le monde entier et bénéficier de nombreux autres avantages. Xbox LIVE est votre sésame vers une foule de jeux, de loisirs et de plaisirs. Pour plus d'informations, rendez-vous sur [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

## Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## INTRODUCTION

Bienvenue dans Big League Sports sur Kinect™ pour Xbox 360®. Choisissez un sport parmi le Football, le Basket-ball, le Hockey, le Football américain, le Golf et le Baseball pour devenir l'athlète ultime de Big League Sports Kinect !

## MENU PRINCIPAL

Choisissez Tournoi, Sports ou Options en plaçant le curseur sur l'option de votre choix.

### Options

Vous pouvez y régler le volume, configurer Kinect, voir les crédits et les classements.



## Sports

Sélectionnez un sport et vous verrez un menu proposant les trois activités associées à ce sport. Choisissez une activité et préparez-vous à jouer !

## Tournoi

Passez au sport suivant ou précédent en plaçant le curseur sur la flèche droite ou sur la flèche gauche et les choix associés au sport actuellement sélectionné s'affichent.

Pour ajouter un sport dans votre agenda de 3 sports, placez simplement le curseur sur l'activité et elle sera ajoutée dans votre liste. Pour supprimer un sport de la liste, placez le curseur sur le X rouge à côté de l'activité dans la liste et ce sport sera supprimé de cette dernière.

Choisissez combien de joueurs vont participer au tournoi, puis placez le curseur sur l'icône JOUER pour commencer à jouer !

## CONTRÔLES :

### FOOTBALL

#### Tir au but

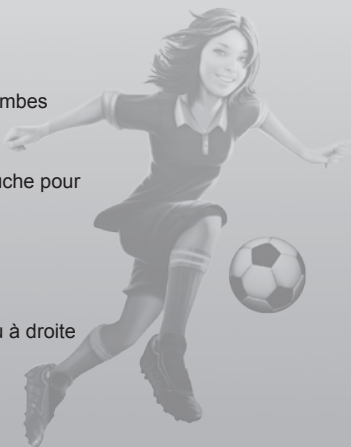
- Donnez un coup de pied

#### Bloquer

- Utilisez votre corps, vos mains et vos jambes pour placer le personnage en face des ballons qui approchent
- Étendez les deux bras à droite ou à gauche pour effectuer un plongeon

#### Big League Football

- Courez sur place
- Esquivez en faisant un pas à gauche ou à droite
- Sautez
- Donnez un coup de pied





## FOOTBALL AMÉRICAIN

### Lancer

- Serrez les mains
- Esquivez en faisant un pas à gauche ou à droite
- Sautez
- Penchez-vous
- Visez au centre, à gauche ou à droite, puis lancez le ballon en tirant le bras derrière la tête puis en le ramenant vers l'avant
- Utilisez votre corps pour placer votre personnage et utilisez vos mains pour attraper le ballon

### Tir au but

- Donnez un coup de pied
  - Contrôlez le ballon dans les airs en étendant les bras sur le côté, puis en penchant le corps à gauche ou à droite

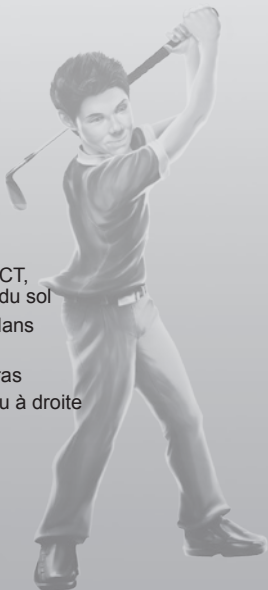
### Big League Foot américain

- Courez sur place
- Sautez
- Penchez-vous
- Protégez-vous en tendant le bras droit ou le bras gauche sur le côté

## GOLF

### Défi de tir

- Placez-vous de côté par rapport au capteur KINECT, serrez les mains et étendez les bras en direction du sol
- Balancez les deux bras en arrière puis en avant dans un mouvement fluide
- Contrôlez la balle dans les airs en étendant les bras sur le côté, puis en penchant le corps à gauche ou à droite





### Défi de putt

- Placez-vous de côté par rapport au capteur KINECT, serrez les mains et étendez les bras en direction du sol
- Balancez les deux bras en arrière puis en avant dans un mouvement fluide

### Big League Golf

- Placez-vous de côté par rapport au capteur KINECT, serrez les mains et étendez les bras en direction du sol
- Balancez les deux bras en arrière puis en avant dans un mouvement fluide
- Contrôlez la balle dans les airs en étendant les bras sur le côté, puis en penchant le corps à gauche ou à droite

## BASKETBALL

### Défi de tir

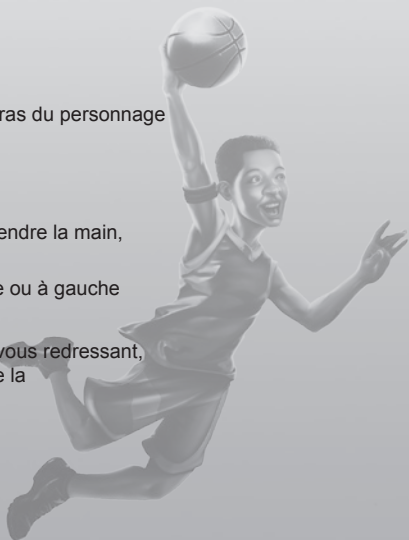
- Prenez le ballon en étendant les bras du côté où sont rangés les ballons
- Tirez en pliant les genoux puis en vous redressant, tout en levant le bras au-dessus de la tête dans un mouvement fluide

### Bloquer

- Sautez
- Agitez les bras pour déplacer les bras du personnage et bloquer les ballons

### Big League Basketball

- Dribblez en faisant monter et descendre la main, paume dirigée vers le sol
- Esquivez en faisant un pas à droite ou à gauche
- Sautez
- Tirez en pliant les genoux puis en vous redressant, tout en levant le bras au-dessus de la tête dans un mouvement fluide





## BASEBALL

### Héros du homerun

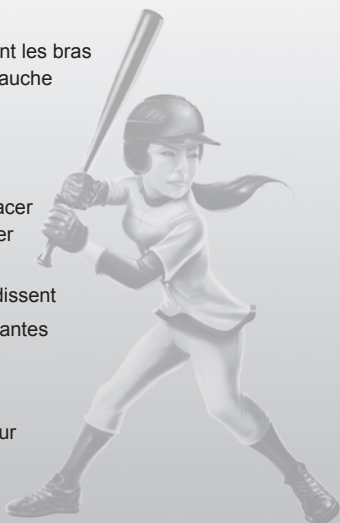
- Placez-vous de côté par rapport au capteur KINECT, serrez les mains et étendez les bras comme si vous teniez une batte
- Balancez les bras vers l'arrière, loin du capteur KINECT, puis vers l'avant, dans un mouvement fluide
- Frappez en haut
- Frappez en bas
- Frappez au centre
- Contrôlez la balle dans les airs en étendant les bras sur le côté, puis en penchant le corps à gauche ou à droite

### Fly Ball

- Utilisez votre corps et vos bras pour déplacer le personnage au bon endroit pour attraper la balle
- Sautez pour prendre les balles qui rebondissent
- Baissez-vous pour prendre les balles roulantes

### Big League Baseball

- Placez-vous de côté par rapport au capteur KINECT, serrez les mains et étendez les bras comme si vous teniez une batte
- Balancez les bras vers l'arrière, loin du capteur KINECT, puis vers l'avant, dans un mouvement fluide
- Placez-vous de côté par rapport au capteur KINECT, serrez les mains et faites un geste de lancer en direction du capteur KINECT







## HOCKEY

### Défi de frappe

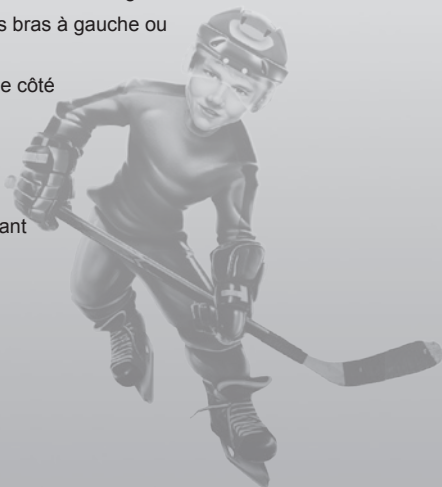
- Placez-vous de côté par rapport au capteur KINECT et tenez les bras vers le bas, à hauteur de la taille
- Balancez les bras vers l'arrière puis vers l'avant

### Défi du goal

- Utilisez votre corps, vos bras et vos jambes pour placer le personnage devant les palets
- Sauvez au pied en levant la jambe gauche ou la jambe droite sur le côté
- Sauvez au gant en étendant les bras à gauche ou à droite

### Big League Hockey

- Courez sur place
- Esquivez en faisant un pas sur la gauche ou sur la droite
- Bloquez en étendant les deux bras à droite, à gauche ou devant vous
- Faites une feinte en étendant les bras à gauche ou à droite, à hauteur de la taille
- Arrêtez-vous en vous tournant de côté par rapport au capteur KINECT
- Frappez le palet en tenant les mains à hauteur de la taille, puis en balançant les bras vers l'arrière et ensuite vers l'avant





## SERVICE CONSOMMATEURS POUR LA FRANCE

<http://activision-fr.custhelp.com>

Notre rubrique d'assistance web répertorie les dernières informations disponibles et propose les liens permettant de télécharger gratuitement les correctifs. Cette rubrique étant mise à jour quotidiennement, veuillez s'il vous plaît vous y référer avant de nous contacter. Pour consultez la liste des questions les plus fréquemment posées, sélectionnez une plateforme dans la section "Réponses". Si vous ne trouvez aucune question correspondant à votre problème, saisissez un mot-clé.

### Assistance par e-mail et téléphone

Veuillez consulter notre site pour obtenir les dernières informations de contact et les horaires d'ouverture pour votre pays et langue. Notre Service Consommateurs offre uniquement une assistance technique. Ni aide de jeu ni code de triche ne seront fournis.

**Remarque:** Merci de ne pas renvoyer de jeu à Activision sans avoir au préalable contacté le Service Consommateurs. Selon notre politique, les demandes de retour et de remboursement doivent être effectuées auprès du détaillant ou du site Internet via lequel vous avez acheté le produit.

### France

Aide en ligne et email

Téléphone

Horaires

<http://activision-fr.custhelp.com>

01 8288 2725 (coût d'un appel local)

Du lundi au vendredi de 10h à 20h

Le samedi de 12h à 18h

### Belgique et Luxembourg (Français)

Aide en ligne et email

Téléphone

Horaires

<http://activision-fr.custhelp.com>

02 8082 848 (coût d'un appel local)

Du lundi au vendredi de 10h à 20h

Le samedi de 12h à 18h

MFR2011.08



## CONTRAT DE LICENCE PRODUIT

**IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT :** L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE TERME "PRODUIT" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE OU EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DERIVEES DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN UTILISANT LE PRODUIT, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION PUBLISHING, INC. ("ACTIVISION").

**LIMITATION D'UTILISATION.** Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour utiliser une copie de ce Produit exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision. Notez que la licence du Kit de Construction vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans le Produit et ne doit pas être considéré comme une vente de droits dans ce Produit.

**DROIT DE PROPRIETE.** Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce Produit et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux et toute documentation intégrés au produit) sont la propriété d'Activision ou ses concédants. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les traités, conventions et autres lois internationales de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les concédants d'Activision feraient valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

### VOUS NE DEVEZ PAS :

- Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce produit à des fins commerciales.
- Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.
- Reverse engineer, derive source code, modify, decompile, disassemble, or create derivative works of this Product, in whole or in part.
- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce produit, ou toute copie, sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le produit ou créer des travaux dérivés de ce produit en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou circonvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le produit.
- Exporter ou réexporter ce produit ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés.



**RESILIATION.** Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision, si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire toute copie de ce produit ainsi que ses composants.

**MISE EN DEMEURE.** Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilitée, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

**INDEMNITES.** Vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du Produit conformément aux termes de ce contrat.

**DIVERS.** Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécutés entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.



## **Le jeu en toute sécurité avec KINECT**

**Assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace autour de vous pour bouger librement lorsque vous jouez.** En jouant avec KINECT, vous pouvez être amené à effectuer des mouvements très variés. Assurez-vous que vous ne risquez pas de heurter d'autres joueurs, ou personnes ou animaux de compagnie présents, ni de vous cogner à des meubles ou tout autre objet. Si vous vous tenez debout ou vous déplacez durant le jeu, vous devez disposer d'un bon appui.

**Avant de jouer :** Regardez dans toutes les directions (à droite, à gauche, devant, derrière, en bas et en haut) pour vous assurer de l'absence de tout objet que vous risqueriez de heurter ou sur lequel vous risqueriez de trébucher. Vérifiez que votre zone de jeu est suffisamment éloignée de toute fenêtre, tout mur, escalier, etc. Assurez-vous également qu'il n'y a rien sur lequel vous risqueriez de trébucher : jouets, meubles, tapis glissants, enfants, animaux de compagnie, etc. Si nécessaire, écarter les objets ou éloignez les personnes de la zone de jeu. N'oubliez pas de regarder au-dessus de vous pour vérifier qu'aucun luminaire, ventilateur ni aucune autre suspension ne risque de vous gêner.

**Durant le jeu :** Tenez-vous suffisamment éloigné du téléviseur afin d'éviter tout contact. Tenez-vous également à bonne distance des autres joueurs, personnes ou animaux de compagnie présents. Cette distance pouvant varier selon les jeux, tenez compte de la manière dont vous jouez pour déterminer la distance nécessaire. Soyez toujours attentifs aux objets et personnes que vous risquez de heurter, car des personnes ou des objets peuvent entrer dans votre zone de jeu pendant que vous jouez. Vous devez donc observer constamment votre environnement.

Assurez-vous que vous disposez toujours d'un bon appui lorsque vous jouez. Jouez sur un sol bien plan offrant suffisamment d'adhérence pour le jeu et veillez à être chaussés de manière adaptée (pas de talons hauts, ni de sandales, etc.) ou pieds nus si nécessaire.

**Avant d'autoriser des enfants à utiliser KINECT :** Déterminez la manière dont chaque enfant peut utiliser KINECT, notamment s'il doit être surveillé durant ces activités. Si vous autorisez des enfants à utiliser KINECT sans surveillance, veillez à leur expliquer toutes les informations et instructions relatives à la sécurité et la santé. Assurez-vous que **les enfants jouent avec KINECT de manière sûre** et savent utiliser correctement le système.

**Pour éviter la fatigue oculaire due à l'éblouissement :** Placez-vous à une distance confortable du moniteur ou du téléviseur et du capteur KINECT. Détournez votre moniteur ou téléviseur et le capteur KINECT des sources de lumière éblouissantes, ou utilisez des rideaux pour contrôler l'intensité de lumière. Choisissez une lumière naturelle douce qui réduit au maximum l'éblouissement et la fatigue oculaire et améliore le contraste et la clarté. Réglez la luminosité et le contraste de l'écran du moniteur ou du téléviseur.

**Ne vous surmenez pas.** Jouer avec KINECT peut impliquer une activité physique intense et variée. Avant d'utiliser KINECT, consultez votre médecin pour connaître votre état de santé et vérifier que vous êtes exempt de toute condition ou affection physique susceptible de constituer une contre-indication à la pratique d'activités physiques particulières (notamment grossesse, affection cardiaque ou respiratoire, problèmes de dos, d'articulations, hypertension ou tout problème relatif à la pratique d'un exercice physique). Consultez votre médecin avant la pratique de toute activité physique régulière ou programme de remise en forme incluant KINECT. Ne jouez pas sous l'influence de drogues ou d'alcool et assurez-vous que vos capacités d'équilibre et de maîtrise physique sont suffisantes pour accomplir tous les mouvements nécessités par le jeu.



**Arrêtez et reposez-vous** si vous sentez vos muscles, vos articulations ou vos yeux se fatiguer ou devenir douloureux. En cas de sensation de fatigue excessive, de nausée, d'essoufflement, d'oppression thoracique, de vertiges, de gêne ou de douleur, **ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT DE JOUER** et consultez un médecin.

Pour plus d'informations, consultez le Guide des bonnes pratiques de jeu disponible sur [www.xbox.com](http://www.xbox.com).



Activision Blizzard France - 102 / 116 rue Victor Hugo - 92300 LEVALLOIS PERRET

© 2011 Activision Publishing Inc. Activision est une marque déposée d'Activision Publishing, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et noms de marque appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.